

## **Kesan Penglibatan Pertandingan Kemahiran Terhadap Tahap Kemahiran Sosial dan Psikomotor Pelajar Bakeri dan Pastrri KVSP2**

**Siti Hajar Zakaria\*, Mariam Jamilah Kamaruddin, Mazlifah Ahmad dan Noor Hanisah Adenan**

Kolej Vokasional Sungai Petani 2

\*Pengarang pengantara: hbp.kvsp2@gmail.com

### **Abstrak**

Pertandingan merupakan sebahagian kaedah latihan yang digunapakai untuk meningkatkan kemampuan prestasi dan kemahiran pelajar. Kelas praktikal berjadual yang dihadiri pelajar tidak memadai dan kesan kemahiran sosial dan psikomotor dari kelas tersebut hanya dapat dilihat melalui markah pentaksiran berterusan (PB) setelah selesai keseluruhan minggu (14-17 minggu per semester). Kajian yang dijalankan memberi fokus ke atas pertandingan kemahiran dan membandingkan kesan penglibatan kelompok pelajar yang menyertai pertandingan dengan pelajar yang tidak menyertai pertandingan, dari aspek kemahiran sosial dan psikomotor mereka. Data melibatkan 18 pelajar program Bakeri dan Pastrri KVSP2 yang pernah menyertai pertandingan (Kumpulan A) dan 18 pelajar yang tidak pernah menyertai pertandingan (kumpulan B) dari program yang sama. Data diperoleh melalui pemerhatian (kemahiran sosial dan psikomotor) serta dapatan melalui borang soal selidik secara atas talian, *Google Form*. Data dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Science (SPSS) v26*. Hasil dapatan menunjukkan kecenderungan positif ke atas kumpulan A dari aspek kemahiran psikomotor manakala kemahiran sosial walaupun terdapat peningkatan namun tidak terlalu besar (signifikan) berbanding Kumpulan B. Penemuan daripada kajian ini menekankan betapa pentingnya penyertaan pertandingan kemahiran dalam kalangan pelajar bagi memastikan pelajar mendapat latihan berterusan.

**Kata kunci:** Kemahiran Psikomotor; Kemahiran Sosial; Pertandingan Kemahiran.

## **1.0 Pengenalan**

Pertandingan merupakan sebahagian penglibatan kokurikulum yang wujud dalam sistem pendidikan Malaysia. Terdapat teori yang dikenali sebagai teori tingkahlaku yang melihat perubahan seseorang individu melalui penglibatan pertandingan Mohd Yusof Tawang *et al.*, (2021). Dalam dapatan kajian yang telah dijalankan oleh Adzhar Md Sabil *et al.* (2021), terdapat respondent yang mengakui bahawa dengan menyertai pertandingan, kemahiran teknikal dan ilmu teori turut meningkat.

Namun, penglibatan pelajar tidak konsisten kerana pertandingan kemahiran merupakan aktiviti berkala dan penyertaan pelajar turut terhad. Oleh yang demikian, kajian ini cuba merungkai samada terdapat kesan yang signifikan melalui penglibatan pertandingan kemahiran ke atas kemahiran sosial dan psikomotor pelajar. Kemahiran sosial merangkumi kemahiran seperti bekerjasama, berkomunikasi, menyelesaikan konflik, dan membina hubungan interpersonal yang sihat. Sementara itu, kemahiran psikomotor merujuk kepada kemahiran fizikal dan pergerakan, seperti koordinasi, kelenturan, dan ketangkasan.

Hasil kajian ini akan memberikan gambaran yang lebih baik berhubung penglibatan pertandingan kemahiran dengan perkembangan kemahiran sosial dan psikomotor pelajar. Implikasi praktikal dari kajian ini termasuk memberi sokongan tambahan kepada pelajar yang terlibat dalam pertandingan kemahiran untuk meningkatkan perkembangan mereka dalam dua bidang kemahiran ini.

### **1.1 Objektif Kajian**

Objektif kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti tahap kemahiran sosial dan kemahiran psikomotor bagi pelajar yang pernah melibatkan diri dalam pertandingan kemahiran. Secara khusus, ianya boleh diformulasikan seperti berikut:

#### **1.1.1 Kemahiran Sosial**

Mengkaji perubahan dalam kemahiran komunikasi, kerjasama, penyelesaian masalah dan nilai sendiri yang berlaku hasil daripada penglibatan dalam pertandingan kemahiran.

#### **1.1.2 Kemahiran Psikomotor**

Menilai perkembangan kemahiran psikomotor secara fizikal melalui aktiviti dalam pertandingan kemahiran seperti koordinasi, ketepatan, kelajuan, fleksibiliti, kekuatan otot, keseimbangan, dan kemahiran halus.

## **2.0 Sorotan Kajian**

Kajian literatur mengenai kesan penglibatan dalam pertandingan kemahiran terhadap kemahiran sosial dan psikomotor pelajar telah menghasilkan beberapa dapatan yang menarik. Berikut adalah beberapa temuan dan corak yang umum ditemui:

## **2.1 Kemahiran Sosial**

Menurut Md Sabil et al. (2021), kemahiran insaniah seperti komunikasi, penyelesaian masalah, motivasi diri dan pengurusan masa dapat dipraktikkan dan ditingkatkan melalui aktiviti kokurikulum. Penglibatan dalam aktiviti kokurikulum seperti pertandingan dapat meningkatkan kemahiran sosial pelajar melalui aktiviti kokurikulum yang melibatkan interaksi sosial, komunikasi, dan kerjasama dalam berpasukan. Justeru itu, pertandingan kemahiran, pertandingan budaya, atau pertandingan sukan dapat membantu pelajar membangun kemahiran seperti berbual dengan orang lain, mempunyai budi pekerti yang baik, dan mempunyai rasa empati terhadap orang lain.

Selain itu, dalam kajian Michael et al. (2021), mendapati bahawa penglibatan pelajar dalam pengalaman permainan dapat meningkatkan kemahiran sosial dan meningkatkan tahap penglibatan pelajar. Penglibatan pelajar dalam aktiviti kokurikulum juga membantu membangun keberkesanan perwatakan dan meningkatkan kecemerlangan diri pelajar. Penglibatan dapat pertandingan dapat membantu pelajar menghadapi konflik dengan cara mengendalikan emosi, berbincang dengan tenang, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang asertif. Strategi ini membantu pelajar membangun kemahiran seperti menguruskan kemarahan, mengatasi perasaan takut dan malu, dan menjadi asertif.

Menurut Tengku Wook et al. (2021), gamifikasi dapat meningkatkan tahap penglibatan dan motivasi pelajar dimana elemen permainan yang terdapat dalam permainan e-sport meningkatkan kemahiran teknikal dan insaniah, serta mempengaruhi tingkah laku pelajar.

## **2.2 Kemahiran Psikomotor**

Kajian oleh Musa et al. (2014), menyatakan bahawa penglibatan pelajar dalam aktiviti kokurikulum akan meningkatkan lagi penguasaan dalam pelbagai kemahiran dan sekaligus menjadikan mereka menjadi remaja yang berdaya saing dan boleh menyesuaikan diri dalam apa jua keadaan dan tekanan. Penglibatan pelajar seperti pertandingan kemahiran memberi peluang kepada pelajar untuk melatih dan meningkatkan kemahiran fizikal seperti ketepatan, kelajuan, koordinasi, dan ketahanan.

Seterusnya menurut Ali (2016), penglibatan pelajar dalam aktiviti kokurikulum dapat membentuk kemahiran insaniah yang berpotensi membentuk jati diri, pembentukan emosi, rohani dan jasmani pelajar dan memberi kesan positif kepada diri pelajar.

Secara tuntasnya, pelajar yang terlibat secara aktif dalam pertandingan kemahiran seperti sukan, tarian, atau permainan strategi memperoleh peningkatan dalam kemahiran psikomotor melalui latihan yang berterusan dan pengalaman praktikal dalam situasi berstruktur.

## **2.3 Perkaitan antara Kemahiran Sosial dan Psikomotor**

Kajian oleh Makantal (2014), mendapati bahawa kemahiran sosial kanak-kanak dapat ditingkatkan dan diperolehi melalui aktiviti bermain bebas yang

melibatkan kemahiran psikomotor. Semasa aktiviti bermain, kemahiran sosial seperti kemahiran bangga dengan kejayaan, kemahiran melakukan apa yang diharap, kemahiran bekerjasama, kemahiran persahabatan dan kemahiran berdikari dapat diperolehi secara sedar atau tidak sedar oleh kanak-kanak. Oleh itu penglibatan dalam pertandingan kokurikulum dapat meningkatkan tingkah laku positif pelajar, seperti keyakinan diri, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan mengawal diri.

Seterusnya kajian oleh Yusuf (2022), merumuskan bahawa faktor yang mendorong keterlibatan mahasiswa UKM dalam e-sukan ialah ingin mengeratkan hubungan silaturahim dan menjalinkan hubungan sosial, mendapatkan pengalaman baru dan juga minat yang mendalam dan memperoleh kenalan baru. Impak positif apabila melibatkan diri dalam e-sukan adalah kemahiran membuat keputusan. Keupayaan untuk bekerjasama dan berkomunikasi secara berkesan dalam konteks pertandingan kemahiran dapat meningkatkan prestasi keseluruhan dalam aktiviti tersebut.

Kesimpulannya, kajian literatur menunjukkan bahawa penglibatan dalam pertandingan kemahiran dapat memberi pelbagai manfaat kepada pelajar, termasuk peningkatan dalam kemahiran sosial dan psikomotor. Ini menekankan pentingnya pengintegrasian aktiviti pertandingan kemahiran dalam pendidikan dan pembangunan holistik pelajar.

### **3.0 Metodologi Kajian**

Kajian ini menggunakan reka bentuk kaedah kuantitatif dan menggunakan analisa deskriptif. Respondan kajian merupakan pelajar program Bakeri dan Pastrri, Kolej Vokasional Sungai Petani 2. Kajian ini menggunakan kaedah persampelan bertujuan (purposive sampling) bagi mewakili populasi kajian. Sampel kajian yang terlibat adalah seramai 18 orang berumur sekitar 16 hingga 21 tahun yang pernah menyertai pertandingan kemahiran samada di peringkat kebangsaan mahupun antarabangsa.

Dalam kajian ini, instrumen yang digunakan oleh penyelidik adalah berbentuk soal selidik digital. Untuk kajian ini, soal selidik dilihat sebagai pilihan yang lebih praktikal (Mohd Majid Konting, 2000). Ini kerana ianya mampu untuk menghasilkan maklumat yang tepat berkenaan fakta-fakta, kepercayaan, perasaan dan sebagainya. Perisian Google form membolehkan dapatan data diperolehi dengan cepat daripada responden. Soal selidik ini dibangunkan berdasarkan objektif kajian yang telah dinyatakan.

#### **3.1 Borang Soal Selidik**

Kesemua respondent menjawab soal selidik menggunakan instrument atas talian. Instrumen tersebut dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu bahagian A: Demografi respondent, bahagian B: Tahap Kemahiran Sosial dan bahagian C: Tahap Kemahiran Psikomotor. Bahagian A mengandungi 3 item mengenai data diri responden. Bahagian B mengandungi 10 item mengenai kemahiran sosial. Manakala Bahagian C mengandungi 7 item merupakan soalan mengenai kemahiran psikomotor. Semua item Bahagian B dan C adalah berbentuk Skala Likert 5 mata. Item bagi bahagian B dan C di dalam soal selidik adalah seperti berikut:



### Bahagian B: Tahap Kemahiran Sosial

1. Kemampuan Berkomunikasi: Saya dapat menyampaikan maklumat dengan tepat dan berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang sesuai
2. Kesiediaan Mendengar: Saya dapat mendengar dengan aktif dan memberi perhatian kepada orang lain semasa berinteraksi.
3. Empati: Saya mampu memahami dan mengambil kira perasaan, pandangan dan keperluan orang lain.
4. Kemahiran Resolusi Konflik: Saya dapat menguruskan konflik dengan baik dan menyelesaikan pertikaian dengan cara yang matang dan positif.
5. Kerjasama: Saya dapat bekerjasama dengan orang lain dalam kumpulan dan pasukan, memberi sumbangan, menghormati orang lain dan bekerja menuju matlamat bersama.
6. Kemahiran Interaksi Sosial: Saya dapat berinteraksi dengan pelbagai individu dari latar belakang dan budaya yang berbeza dengan cara yang hormat dan sensitive.
7. Kesantunan dan Etika: Saya memahami norma-norma kesopanan dan etika sosial dalam pelbagai konteks dan berperilaku dengan sopan dan menghormati orang lain.
8. Kemahiran Kepimpinan: Saya mempunyai kemahiran untuk menggerakkan dan menginspirasi orang lain, serta memimpin projek dalam konteks persekolahan dan luaran.
9. Ketabahan Emosi: Saya dapat menguruskan emosi sendiri dengan baik dan bertindak secara matang dalam situasi pertandingan yang mencabar.
10. Daya Penyesuaian: Saya boleh menyesuaikan diri dengan perubahan dalam persekitaran sosial dan menyesuaikan tingkah laku mereka mengikut konteks yang berbeza.

### Bahagian C: Tahap Kemahiran Psikomotor

1. Koordinasi: Saya boleh melakukan tugas yang mempunyai koordinasi yang baik antara tangan dan mata dan melibatkan gerakan yang kompleks dengan lancar dan tepat.
2. Ketepatan: Saya dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan ketepatan seperti menulis, melukis dan membuat produk dan lain-lain gerakan halus.
3. Kelajuan: Saya dapat melaksanakan tugas-tugas yang memerlukan reaksi cepat dan merespon arahan dengan laju
4. Fleksibiliti: Saya dapat menggunakan tangan dan jari-jari untuk melakukan tugas yang memerlukan ketepatan dan kekuatan dengan fleksibel
5. Kekuatan otot: Saya dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan tenaga yang kuat secara fizik dan lebih berkesan
6. Keseimbangan: Saya boleh mengimbangkan tubuh dengan baik dalam pertandingan dan aktiviti luar
7. Kemahiran Halus: Saya boleh melakukan gerakan yang sangat tepat dan terperinci seperti mendeko produk yang halus

### 3.2 Kaedah Pelaksanaan

Kesemua responden diberikan pautan Google Form yang mempunyai 20 soalan. Soalan tersebut dijawab oleh respondent sebelum pertandingan dan soalan yang sama dijawab sekali lagi selepas pertandingan. Soalan kaji selidik berkait secara langsung dengan perkembangan kemahiran pelajar seperti membuat penilaian kritikal, kemahiran menyelesaikan masalah dan terdapat juga soalan yang berkaitan dengan refleksi diri dari sudut pengetahuan selepas pertandingan berakhir. Dapatan dari kajian ini adalah persepsi pelajar sendiri mengenai perkembangan kemahiran mereka.

### 4.0 Analisis Dan Perbincangan

Bahagian ini membincangkan tentang hasil analisis data secara deskriptif kesan penglibatan pelajar melalui pertandingan kemahiran. Data yang diperoleh telah dianalisis menggunakan perisian *Statistics Package of the Social Science* (SPSS v.28).

#### 4.1 Dapatan Kajian

**Jadual 1:** Demografi Respondent

No. Item	Demografi	Pengelasan	Kekerapan	Peratusan
1	Jantina	Lelaki	3	16.7
		Perempuan	15	83.3
2	Umur	16-17 tahun	2	11.1
		18-19 tahun	8	44.4
		20-21 tahun	8	44.4
3	Bangsa	Melayu	18	100
		Cina	0	0
		India	0	0

Respondan bagi kajian ini terdiri daripada 18 orang pelajar program Bakeri dan Pastrri yang telah menyertai pertandingan kemahiran. Bilangan terbesar adalah 15 pelajar perempuan (83.3%) manakala pelajar lelaki 3 orang (16.7%). Bagi kategori umur, kumpulan terbesar adalah pelajar berusia 18-19 dan 20-21 dengan 8 orang setiap kumpulan (44.4%). Bagi kumpulan 16-17 tahun, hanya 2 orang respondent (11.1%). Kesemua 18 orang responden berbangsa Melayu.

Jadual 2 menunjukkan perbandingan tahap kemahiran sosial pelajar sebelum dan selepas menyertai pertandingan kemahiran. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang ketara bagi kesemua 10 item yang disoal. Item 1 dan 8 menunjukkan peningkatan positif paling ketara (Min=2.94, Min=4.11 dan Min 2.72, Min=4.17). Ini kerana, melalui pertandingan, pelajar berpeluang untuk berinteraksi dengan orang lain dan perpindahan ilmu turut berlaku. Pelajar turut dapat berkongsi pengalaman dengan rakan dan sekaligus tahap keyakinan diri meningkat. Min yang menunjukkan catatan nilai tertinggi selepas menyertai pertandingan adalah item 5 "Saya dapat bekerjasama dengan orang lain dalam kumpulan dan pasukan, memberi sumbangan, menghormati orang lain dan bekerja menuju matlamat bersama" (Min=4.56). Kerjasama kumpulan merupakan kemahiran yang amat penting dan menjadi mata bonus kepada pelajar kerana ianya merupakan satu kemahiran yang hadir bersama nilai afektif yang tinggi. Mohamad Zaid Mustafa *et al.* (2008) mendapati cara kerja di industri kini memerlukan pelajar yang mempunyai kemahiran kerja berpasukan. Secara

keseluruhan, Jadual 3 menunjukkan tahap kemahiran sosial pelajar dalam kajian berada pada tahap tinggi dengan nilai min=4.24.

**Jadual 2:** Tahap Kemahiran Sosial

ITEM	SEBELUM		SELEPAS	
	Min	Sisihan Piawaian	Min	Sisihan Piawaian
1. Saya dapat menyampaikan maklumat dengan tepat dan berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang sesuai.	2.94	.873	4.11	.676
2. Saya dapat mendengar dengan aktif dan memberi perhatian kepada orang lain semasa berinteraksi.	3.39	.778	4.33	.594
3. Saya mampu memahami dan mengambil kira perasaan, pandangan dan keperluan orang lain	3.22	.732	4.33	.767
4. Saya dapat menguruskan konflik dengan baik dan menyelesaikan pertikaian dengan cara yang matang dan positif.	3.00	.970	4.06	.639
5. Saya dapat bekerjasama dengan orang lain dalam kumpulan dan pasukan, memberi sumbangan, menghormati orang lain dan bekerja menuju matlamat bersama	3.78	1.003	4.56	.616
6. Saya dapat berinteraksi dengan pelbagai individu dari latar belakang dan budaya yang berbeza dengan cara yang hormat dan sensitif.	3.28	1.018	3.94	.725
7. Saya memahami norma-norma kesopanan dan etika sosial dalam pelbagai konteks dan berperilaku dengan sopan dan menghormati orang lain.	3.17	1.043	4.39	.698
8. Saya mempunyai kemahiran untuk menggerakkan dan menginspirasi orang lain, serta memimpin projek dalam konteks persekolahan dan luaran.	2.72	.958	4.17	.707
9. Saya dapat menguruskan emosi sendiri dengan baik dan bertindak secara matang dalam situasi pertandingan yang mencabar.	3.11	1.132	4.39	.608
10. Saya boleh menyesuaikan diri dengan perubahan dalam persekitaran sosial dan menyesuaikan tingkah laku mereka mengikut konteks yang berbeza.	3.28	.895	4.11	.676

**Jadual 3:** Tahap Keseluruhan Kemahiran Sosial

TAHAP KEMAHIRAN SOSIAL	Sebelum	Selepas
Min	3.1889	4.2389

Berdasarkan dapatan pada paparan Jadual 4, menunjukkan pernyataan sebelum menyertai pertandingan “Saya boleh melakukan tugas yang mempunyai koordinasi yang baik antara tangan dan mata dan melibatkan gerakan yang kompleks dengan lancar dan tepat” mempunyai nilai min terendah (Min=2.94). Namun, item ini bersama item 7 telah menunjukkan peningkatan yang ketara selepas menyertai pertandingan (Min=2.94, Min=4.11 dan Min=3.11, Min=4.28). Melalui dapatan ini, dapat dilihat pergerakan pelajar yang telah menyertai pertandingan adalah lebih teratur, dengan kebolehan mengkoordinasikan pergerakan, mengimbangkan badan

dengan baik serta pergerakan diatur dengan lebih tepat dan terperinci. Secara keseluruhan, dalam Jadual 5, menunjukkan tahap kemahiran sosial pelajar dalam kajian berada pada tahap tinggi dengan nilai min=4.13.

**Jadual 4:** Tahap Kemahiran Psikomotor

ITEM	SEBELUM		SELEPAS	
	Min	Sisihan Piawaian	Min	Sisihan Piawaian
1. Saya boleh melakukan tugas yang mempunyai koordinasi yang baik antara tangan dan mata dan melibatkan gerakan yang kompleks dengan lancar dan tepat.	2.94	.873	4.11	.676
2. Saya dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan ketepatan seperti menulis, melukis dan membuat produk dan lain-lain gerakan halus	3.17	.707	4.00	.686
3. Saya dapat melaksanakan tugas-tugas yang memerlukan reaksi cepat dan merespon arahan dengan laju.	3.11	.900	4.11	.758
4. Saya dapat menggunakan tangan dan jari-jari untuk melakukan tugas yang memerlukan ketepatan dan kekuatan dengan fleksibel.	3.06	.998	4.11	.758
5. Saya dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan tenaga yang kuat secara fisik dan lebih berkesan.	3.39	1.092	4.00	.767
6. Saya boleh mengimbangkan tubuh dengan baik dalam pertandingan dan aktiviti luar.	3.50	.985	4.28	.575
7. Saya boleh melakukan gerakan yang sangat tepat dan terperinci seperti mendeko produk yang halus.	3.11	1.183	4.28	.461

**Jadual 5:** Tahap Keseluruhan Kemahiran Psikomotor

TAHAP KEMAHIRAN PSIKOMOTOR	Sebelum	Selepas
Min	3.1825	4.1270

#### 4.2 Ujian-t sampel berpasangan (*Paired-sample t-test*)

Oleh kerana jumlah responden kurang dari 30 orang, perbandingan secara sampel berpasangan adalah kaedah analisis yang paling sesuai. Reka bentuk kajian adalah berbentuk sebelum dan selepas penglibatan pertandingan. Bagi menjawab persoalan samada terdapat perbezaan yang signifikan di antara kemahiran pelajar sebelum dan selepas penglibatan pertandingan, ujian ini dijalankan.

Jadual 6 menunjukkan terdapat perbezaan tahap kemahiran sosial pelajar sebelum dan selepas penglibatan pertandingan. Ujian-t sampel berpasangan menunjukkan bahawa nilai  $t(17, p=0.001) = -3.900$ ,  $p < 0.05$ . Maka perbezaan sebelum dan selepas pertandingan adalah signifikan.



**Jadual 6:** Ujian-t sampel berpasangan (Kemahiran Sosial)

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Tahap Kemahiran Sosial (sebelum) Tahap Kemahiran Sosial (selepas)	-1.05000	1.14237	.26926	-1.61809	-.48191	-3.900	17	.001

Jadual 6 menunjukkan terdapat perbezaan tahap kemahiran sosial pelajar sebelum dan selepas penglibatan pertandingan. Ujian-t sampel berpasangan menunjukkan bahawa nilai  $t(17, p=0.001) = -3.900, p < 0.05$ . Maka perbezaan sebelum dan selepas pertandingan adalah signifikan.

**Jadual 7:** Ujian-t sampel berpasangan (Kemahiran Psikomotor)

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Tahap Kemahiran Psikomotor (sebelum) Tahap Kemahiran Psikomotor (selepas)	-.94444	1.08591	.25595	-1.48446	-.40443	-3.690	17	.002

Jadual 7 menunjukkan terdapat perbezaan tahap kemahiran sosial pelajar sebelum dan selepas penglibatan pertandingan. Ujian-t sampel berpasangan menunjukkan bahawa nilai  $t(17, p=0.002) = -3.690, p < 0.05$ . Maka perbezaan sebelum dan selepas pertandingan adalah signifikan.

## 5.0 Rumusan Dan Cadangan

Pengkaji membuat rumusan dan kesimpulan berdasarkan hasil dapatan kajian yang telah diperolehi. Hasil dapatan yang diperolehi telah menjawab persoalan objektif yang dinyatakan.

### 5.1 Rumusan

Berdasarkan analisis yang dibuat jelaslah bahawa pertandingan kemahiran dapat memberi kesan terhadap tahap kemahiran sosial dan psikomotor pelajar. Data min yang diperolehi adalah 4 dan ini menunjukkan nilai positif peningkatan kemahiran sosial pelajar semakin baik yang mana ianya telah memberi peluang kepada pelajar untuk berinteraksi dengan rakan sebaya dan jurulatih. Ini memupuk kemahiran sosial seperti bekerjasama,

komunikasi, dan pembinaan hubungan yang sihat. Pelajar dapat belajar untuk bekerjasama dalam pasukan, menguruskan konflik, dan menghargai kepelbagaian selain perbezaan yang positif terhadap diri pelajar. Manakala bagi peningkatan kemahiran psikomotor dilihat telah meningkatkan kecekapan pelajar dalam aspek-aspek seperti koordinasi, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan fizikal. Latihan berterusan dan pengalaman dalam pertandingan telah membantu pelajar meningkatkan kemahiran fizikal mereka.

Selain daripada itu, kesediaan seseorang pelajar untuk mencuba sesuatu pertandingan juga dilihat telah memberikan peningkatan dan kebaikan kepada mereka. Tambahan pula pertandingan kemahiran membolehkan pelajar mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran praktikal yang dipelajari di dalam kelas dalam persekitaran yang lebih realistik dan mencabar. Ini meningkatkan kefahaman dan penguasaan mereka terhadap kemahiran teknikal seperti teknik mencampurkan adunan, membakar, menghias kek, merasa dan menilai sesuatu produk yang dihasilkan dengan baik.

Kajian juga mendapati bahawa penyertaan dalam pertandingan meningkatkan keyakinan diri selain memupuk kemahiran insaniah pelajar dalam kerja berpasukan, penyelesaian masalah, dan pengurusan masa. Melalui persaingan yang sihat, pelajar belajar secara berpasukan, berkomunikasi dengan berkesan, dan menangani tekanan dengan baik. Pengalaman yang diperolehi semasa menyertai pertandingan memberi mereka rasa pencapaian dan kepuasan yang mendorong mereka untuk terus berusaha meningkatkan kemahiran diri.

## **5.2 Cadangan**

Melalui kajian ini, pengkaji mempunyai empat cadangan untuk kajian seterusnya bagi meningkatkan kesan positif pertandingan kemahiran terhadap kemahiran sosial dan psikomotor pelajar iaitu seperti berikut:

- i. **Penekanan Pada Pembelajaran Kolaboratif:** Program pertandingan harus memberi penekanan kepada pembelajaran kolaboratif dan kerjasama. Ini boleh dilakukan dengan menggalakkan aktiviti berpasukan yang memerlukan pemahaman, kompromi, dan kerjasama di antara ahli pasukan.
- ii. **Pembangunan Kemahiran Komunikasi:** Latihan dalam pertandingan harus menyediakan peluang untuk pelajar berkomunikasi dengan jelas dan berkesan dengan rakan sebaya dan jurulatih. Aktiviti seperti perbincangan strategi, sesi perbincangan pasca-pertandingan, dan latihan peranan dapat membantu meningkatkan kemahiran komunikasi mereka.
- iii. **Penyediaan Latihan Berstruktur:** Program latihan perlu disusun dengan baik dan berstruktur untuk memastikan pelajar mendapat pendedahan yang mencukupi kepada pelbagai jenis aktiviti psikomotor. Pembangunan kemahiran seperti koordinasi,

kelenturan, dan kekuatan fizikal harus diberi penekanan yang seimbang.

- iv. Pemantauan dan Maklum Balas Berterusan: Jurulatih perlu memberikan pemantauan dan maklum balas berterusan kepada pelajar untuk membantu mereka meningkatkan prestasi mereka. Ini boleh melibatkan sesi-sesi latihan yang berterusan, penilaian prestasi peribadi, dan pembinaan perancangan pembelajaran yang disesuaikan.

Dengan pelaksanaan cadangan ini, diharapkan pelajar akan dapat memperoleh manfaat maksimum dari penglibatan mereka dalam pertandingan kemahiran, dengan meningkatkan kemahiran sosial dan psikomotor mereka secara lebih berkesan.

### Rujukan

- Adzhar Md Sabil, Abdul Rashid Jamian, Shamsudin Othman, Rozita Radiah Said, Tajularipin Sulaiman, & Zarien Nurlieyana Aminuddin. (2021). Penerapan Kemahiran Insaniah bagi Domain Afektif Kemahiran Komunikasi, Sepanjang Hayat, Sosial dan Kepimpinan untuk Kemenjadian Siswa Universiti: *PENDETA*, 12(1), 105-119.
- Ali, Z. M. (2016). Pengukuran dan Penilaian Tahap Emosi Pelajar dalam Aktiviti Kokurikulum: Permasalahan dan Cadangan. *International Journal of Humanities Technology and Civilization*, 1(2), 72-82.
- Bruininks, R. H., & Bruininks, B. D. (2005). *Bruininks-Oseretsky Test of Motor Proficiency* (2nd ed.). Circle Pines, MN: AGS Publishing.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2011). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults* (7th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (2008). *Social Skills Improvement System (SSIS) rating scales*. Bloomington, MN: Pearson Assessments.
- Kaswati Salleh, Muhammad Firdaus Harun, Azhan Zaki Silim. Personaliti Pelajar dan Tahap Penglibatan dalam Aktiviti Kokurikulum.
- Ladd, G. W. (2005). *Children's Peer Relations and Social Competence: A Century of Progress*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Makantal, J. (2014). Perkembangan Kemahiran Sosial Kanak-Kanak Melalui Bermain. *Jurnal Penyelidikan Kent*, 82-101.
- Masten, A. S., & Garmezy, N. (1985). *Risk, vulnerability, and protective factors in developmental psychopathology*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Md Sabil, A., Jamian, A. R., Othman, S., Said, R. R., Sulaiman, T., & Aminuddin, Z. N. (2021). Penerapan Kemahiran Insaniah bagi Domain Afektif Kemahiran Komunikasi, Sepanjang Hayat, Sosial dan Kepimpinan untuk Kemenjadian Siswa Universiti. *Pendeta Journal of Malay Language, Education and Literature*, 12(1), 105-119. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol12.1.8.2021>
- Michael, S., Ambotang, A. S., Nazarudin, M. N., & Andin, C. (2021). *Status Sosioekonomi: Satu Cabaran Penglibatan Pelajar dalam Aktiviti Kokurikulum Sekolah Menengah*. 6(6), 178-186.

- Mohamad Zaid Mustafa, Ali Suradin, Badaruddin Ibrahim, Sufian Mastor, Kahirol Mohd Salleh, Ahmad Rizal Madar dan Nor Lisa Sulaiman (2008), "Penguasaan Kemahiran Berpasukan Menerusi Penyertaan di Dalam Kokurikulum: Satu Tinjauan di Universiti Tun Hussein Onn Malaysia", Persidangan Pembangunan Pelajar Peringkat Kebangsaan 2008.
- Mohd Majid Konting (2000). Kaedah Penyelidikan. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Mohd Yusof Tawang, Mohd Ghadafi Shari, Mohd Ezry Muhammad Rizal Tan (2021). Penglibatan Aktiviti Kokurikulum Dari Persepsi Pelajar di Politeknik METrO Johor Bahru.
- Musa, W. A., Othman, N., & MIIT. (2014). *Kesedaran Kendiri Terhadap Aktiviti Kokurikulum dan Keberkesanannya Kepada Remaja*. 2014(June), 778–785. <http://ir.unikl.edu.my/jspui/handle/123456789/7092>
- Othman M. (2012). Tahap kompetensi pelajar melaksanakan kerja amalmi berpandukan Domain Psikomotor Simpson. Master's thesis, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (2006). Peer interactions, relationships, and groups. In N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development* (Vol. 3, pp. 571–645). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Syed Lamsah Syed Chear, Mohd Imran Mohd, and Sareena Hanim Hamzah. (2018). Kepentingan aktiviti fizikal dalam membina personaliti dan meningkatkan prestasi akademik: The importance of physical activity in building personality and improve academic performance. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 7(1), 21-33.
- Tengku Wook, T. S. M., Zairon, I. Y., Rahmat, M., Dahlan, H. A., & Mohd Salleh, S. (2021). Gamification Strategy of Active Learning in Mentoring Among Milineal Students. *Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia*, 10(01), 141–155. <https://doi.org/10.17576/apjitm-2021-1001-12>
- Wright, D. L., & Zietz, D. (2009). *Measurement and Evaluation in Human Performance* (4th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Yusuf, N. M. N. & N. H. (2022). Mahasiswa UKM dan E-Sukan: Impak Negatif dan Positif Terhadap Tingkah Laku Mahasiswa E-Sports and UKM Students: Negative and Positive Impact on StudentBehavior Nabihah Mohd Nabil 1 Nur Hafizah Yusuf. *Jurnal Wacana Sarjana*, 6(5), 1–15.